

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALTSVERZEICHNIS

Die Legende beginnt! —Prolog— 2

Steuerung des Kriegers!

—Grundlagen des Kampfes—	4
Hauptspielbildschirm	4
Grundsteuerung	6
Erkennungs-Moves/Geist-Aura	8
Andere Aktionen	9

Gegner bezwingen!

—Aktionen nach Charaktertyp—	10
Hokuto-Typ/Nanto-Typ	10
Spezial-Typ	11

Ein Tor zu einer neuen Welt!

—Spiel starten—	12
Spiel starten/Hauptmenü	12
Speichern & Laden	13

Überleben im Chaos!

—Spielen im Legend Modus & Traum Modus—	14
Kämpfe ausfechten	14
Gegenstände	16
Kampf Ergebnisse	17

Perfektionieren Sie Ihre Fähigkeiten!

—Charakterentwicklung—	18
Fähigkeiten/Erkennungs-Moves/ Erlernen neuer Techniken	18

Der Kampf hört nie auf!

—Weitere Informationen—	20
Erfolge/Zusätzlicher Inhalt	20
Überleben Sie diese Zeiten des Chaos! ...	22
Gewährleistung	24

* Bildschirmfotos stammen von der Entwicklungsversion des Spiels.

* This software uses fonts produced by Fontworks, Inc. Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks, Inc.

* This software uses fonts produced by IWATA Corporation. IWATA Corporation, and font names are trademarks or registered trademarks of IWATA Corporation.

Handbuchdesign: K'z OFFICE (MANABU ITO)

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

In der nicht so fernen Zukunft...

Die Welt wurde von den Flammen des Atomkriegs eingehüllt.

Einst lebhaft und reiche Städte

wurden in einem Augenblick zur leeren und einsamen Ödnis.

*Die wenigen verbliebenen Überlebenden fanden sich in einem Land
wieder, das durch Angst und Gewalt regiert wurde.*

*Mit wenig Nahrung und Wasser verzweifeln die Menschen. In
ständiger Hoffnung auf einen Retter, der ihnen einen leuchtenden
Strahl der Hoffnung in diesen dunklen und unruhigen Zeiten
bringt...*

Die Legende beginnt!

— Prolog —

Zerrissene Liebe

Es gibt einen einsamen Mann, der versucht, das Chaos in dieser einsamen Ödnis zu vertreiben. Er heißt **Kenshiro**, der alleinige Nachfolger der legendären Assassinenkunst, dem **Hokuto Shinken**. Zusammen mit seiner Verlobten **Yuria** war ihm ein glückliches Leben bestimmt. Doch ihre Pläne wurden von **Shin**, einem Anhänger des **Nanto Seiken**, zerstört. "Macht geht vor Recht und ich bin der Mächtigste von allen!" Mit diesen Worten entführt Shin Yuria von Kenshiros Seite und ließ ihn scheinbar tot zurück; **sieben Narben** sind seitdem in seiner Brust eingebrannt...

Leben in der Ödnis

Die Menschen, die in dieser Welt der Verzweiflung leben, sind die Opfer von **Zeed** und anderen Banden gewalttätiger Schläger, wie **King und dem Fang Klan**. Doch gibt es auch Gruppen von Menschen, die diesen gefährlichen Zeiten mutig die Stirn bieten und so etwas wie Normalität in ihr Leben bringen möchten. Da gibt es **Rin** und **Bat** Waisen, die ihre Eltern an die Gewalt verloren. Und **Mamiya** eine Frau, die alles aufgab, um das Dorf zu beschützen, in dem sie lebte. Und **Red** ein Mann, der sich an dem Mörder seiner Schwester rächen will. Jeder dieser Charaktere kreuzt Kenshiros Weg und sieht in ihm einen Hoffnungsschimmer in dieser Welt des Chaos.

Steuerung des Kriegers!

Grundlagen des Kampfes

Hauptspielbildschirm

Geist-Anzeige/Geist-Reserven

Ihre Geist-Anzeige (der Balken oben) füllt sich langsam, wenn Sie Gegnern Schaden zufügen oder diese Sie verletzen. Ist die Anzeige voll wird eine Einheit der Geist-Reserven (die Blöcke unten) gefüllt. Die Verwendung eines Erkennungs-Moves (S.8) verbraucht die Menge an Einheiten, die beim Move angezeigt werden. Wenn Sie Ihren Finisher (S.8) einsetzen, werden alle Ihre Reserveeinheiten verwendet. Durch das Erlernen neuer Fähigkeiten können Sie die Zahl Ihrer Reserveeinheiten (S.19) erhöhen.

Fokus-Anzeige

Sie füllt sich auf, wenn Sie Feinde angreifen und Gegenstände zerstören. Sie wird aber vollständig geleert, wenn Sie umgehauen werden. Ist sie voll, leuchtet der Super-Erkennungs-Move Marker auf.

Super-Erkennungs-Move Marker

Leuchtet auf, wenn Sie die Fokus-Anzeige gefüllt haben und erlaubt Ihnen, einen Super-Erkennungs-Move (S.8) einzusetzen, nachdem Sie Ihre Geist-Aura aktiviert haben.

Karma-Punkte (Momentan/Ziel)

Der Sieg über Feinde bringt Karma-Punkte. Immer wenn Sie das Ziel erreichen, erhalten Sie Fähigkeiten Punkte. Lernt man außerdem bestimmte Fähigkeiten, erhöhen sich die Fertigkeiten Ihres Charakters jedes Mal, wenn Sie das Ziel erreichen (S.19).

Lebensanzeige

Ihre Lebensenergie. Wenn sie leer ist, ist das Spiel vorbei.

Lebensanzeige Feind

Im Traum Modus wird über den Wächtern, die Basen beschützen, angezeigt (S.15).



Lebensanzeige Boss

Sobald die Anzeige eines Bosses beinahe leer ist, füllt sie sich langsam wieder (die maximale Zahl, die regeneriert werden kann, wird durch die Länge des lila Balkens angezeigt). Ist die Lebensanzeige des Bosses leer, können Sie Ihren Finisher einsetzen (S.8), um dem Kampf ein Ende zu bereiten.

Zielzähler

Die verbleibende Zahl von Alliierten oder Feinden, die mit dieser Mission verbunden sind.



Feind



Alliierter

*Die Symbole    werden über den Charakteren angezeigt, die mit der Mission verbunden sind.

Blocken-Anzeige/Rüstungsanzeige



Sie sinkt, wenn Sie angegriffen werden, ist sie leer kann der Charakter nicht mehr blocken.



Der Charakter kann keinen Schaden nehmen und nicht umgeworfen werden, bis die Anzeige leer ist.

Statusmarker

Wird man von einem Feind schwer geschädigt, kann das Ihren Status beeinflussen. Ihr Status wird wieder normal, nachdem eine bestimmte Zeit vergangen ist.



Vergiftet

Leben sinkt langsam.



Geschwächt

Erlittener Schaden steigt.



Schutzlos

Blocken ist unmöglich.



Gehindert

Erkennungs-Moves sind unmöglich.



Status verlängert

Erhöht die Dauer von Statuswirkungen.



Angriff gesteigert

Angriffs-Stärke steigt.



Verteidigung gesteigert


Verteidigung steigt.


Karte

Sie können mit der BACK Taste die Kartenanzeigen wechseln.



Spieler 



Alliierter 

Alliierter Offizier 

Alliierte Basis 

Feind  

Feindlicher Offizier  

Feindliche Basis  



* Im Legenden Modus schaltet die BACK -Taste sie Ein/Aus. Im Traum Modus können Sie zwischen Alle/Lokal/Aus wechseln.

Missions Boni

Nach jeder erfolgreich gelösten Mission leuchtet deren Stern auf und Sie erhalten besondere Statuseffekte, wie [Angriff gesteigert] (S.14).

Stern des Todes

Dieser leuchtet auf, wenn Sie einen Erkennungs-Move einsetzen, der Ihren Gegner besonders schädigt (S.15). Bei Erfolg erhalten Sie einen Bonus in den Kampfergebnissen (S.17), nachdem Sie den Abschnitt gemeistert haben.

Grundsteuerung

LB Taste

Blocken

Verteidigung gegen einen Feind, der vor Ihnen steht. Sie können sich beim Blocken auch bewegen.

Parieren

Wenn Sie gleichzeitig mit dem Angriff eines Gegners blocken, können Sie Ihren Gegner umstoßen.

Erholen

Hiermit können Sie Ihre Balance wieder finden, wenn Sie durch einen feindlichen Angriff in die Luft geschleudert werden.

Verspotten

Sie können den Feind durch Spott zum Angriff provozieren, indem Sie gleichzeitig die LB und die LT Taste drücken.

Linker Stick

Bewegen

Richtungstasten

Erkennungs-Move auswählen

Wählen Sie den Erkennungs-Move (S.8), den Sie verwenden möchten.

LT Taste

Aktiviert die Geist-Aura → S.08

Ist mindestens eine Einheit Geist-Reserve voll, können Sie Ihre Geist-Aura aktivieren.

BACK Taste

Karte wechseln S.5

Ändert die aktuelle Kartenanzeige.

START Taste

Informationsbildschirm anzeigen → S.15

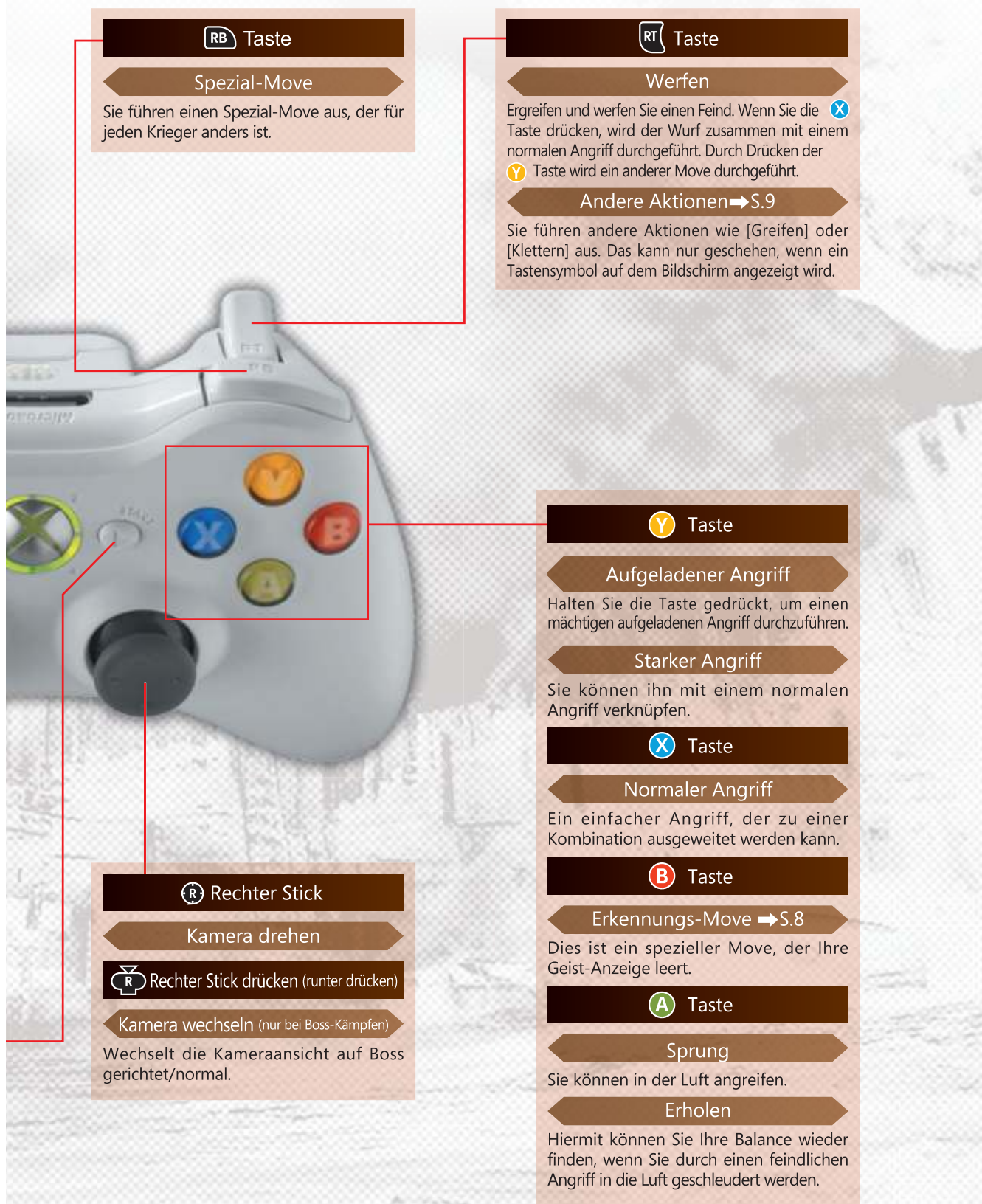
Öffnet den Informationsbildschirm.

Ereignisse überspringen

Überspringen Sie die Ereignisszene, die gerade abgespielt wird.

Xbox 360® Controller

* Informationen über den Informationsbildschirm und andere Orte finden Sie in den Steuerungshinweisen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.
* Sie können die Tastenverteilung und Kamerasteuerung unter [ISP-Steuerung] / [ZSP-Steuerung] im Menü [Optionen] ändern.



RB Taste

Spezial-Move

Sie führen einen Spezial-Move aus, der für jeden Krieger anders ist.

RT Taste

Werfen

Ergreifen und werfen Sie einen Feind. Wenn Sie die **X** Taste drücken, wird der Wurf zusammen mit einem normalen Angriff durchgeführt. Durch Drücken der **Y** Taste wird ein anderer Move durchgeführt.

Andere Aktionen → S.9

Sie führen andere Aktionen wie [Greifen] oder [Klettern] aus. Das kann nur geschehen, wenn ein Tastensymbol auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Y Taste

Aufgeladener Angriff

Halten Sie die Taste gedrückt, um einen mächtigen aufgeladenen Angriff durchzuführen.

Starker Angriff

Sie können ihn mit einem normalen Angriff verknüpfen.

X Taste

Normaler Angriff

Ein einfacher Angriff, der zu einer Kombination ausgeweitet werden kann.

B Taste

Erkennungs-Move → S.8

Dies ist ein spezieller Move, der Ihre Geist-Anzeige leert.

A Taste

Sprung

Sie können in der Luft angreifen.

Erholen

Hiermit können Sie Ihre Balance wieder finden, wenn Sie durch einen feindlichen Angriff in die Luft geschleudert werden.

R Rechter Stick

Kamera drehen

R Rechter Stick drücken (runter drücken)

Kamera wechseln (nur bei Boss-Kämpfen)

Wechselt die Kameraansicht auf Boss gerichtet/normal.

Erkennungs-Move

Drücken Sie **B** wenn Sie mindestens eine Einheit Geist-Reserve haben.

Setzen Sie Ihre Geist-Reserven ein, um vernichtende Angriffe auszulösen. Wenn Sie mehr als einen Erkennungs-Move ausgerüstet haben, können Sie mit den Richtungstasten zwischen ihnen wählen.

⚠ Ihre Einheiten von Geist-Reserven füllen sich jedes Mal auf, wenn Ihre Geist-Anzeige ganz gefüllt ist (S.4). Sie können Ihre Geist-Anzeige auf drei Arten auffüllen: Feinden Schaden zufügen, Schaden von Feinden einstecken oder Wasserflaschen aufnehmen (S.16).



Super-Erkennungs-Move

Drücken Sie **B** wenn Ihre Geist-Aura aktiv ist.

Führen Sie einen Erkennungs-Move durch, wenn Ihre Geist-Aura aktiv ist, wird er zu einem Super-Erkennungs-Move. Die Art des Moves, die verwendet wird, hängt von der Zahl der Super-Erkennungs-Move Marker (S.4) ab, die Sie aufgefüllt haben.

⚠ Lernen Sie die Fähigkeit [Meisterschaft] (S.19), erhöht sich die Zahl der Super-Erkennungs-Moves, die Sie ausführen können.



Geist-Aura

Taste

Verwenden Sie alle Ihre Einheiten von Geist-Reserven, um für einige Zeit Ihre Geist-Aura zu aktivieren. Wenn Ihre Geist-Aura aktiv ist, passiert folgendes:

- Sie können Super-Erkennungs-Moves einsetzen.
- Ihre Angriffs-Stärke steigt.
- Der Feind kann Ihre Angriffe nicht blocken.
- Ihre Angriffsreichweite steigt.
- Die Fokus-Anzeige füllt sich leichter.



Finishers

Bei Boss-Kämpfen können Sie mit Finishern den Kampf beenden. Sobald ihre Lebensanzeige leer ist und sie auf die Knie sinken, drücken Sie die **B** Taste, wenn Sie in ihrer Nähe stehen. Sie sind erfolgreich, wenn Sie alle auf dem Bildschirm angezeigten Tasten in der vorgegebenen Zeit drücken können. Wenn Sie einen Fehler machen oder zu lange brauchen, regeneriert der Boss etwas Leben, seien Sie also vorsichtig!



Anderere Aktionen

RT Taste

Je nach Situation können Sie andere Aktionen wie [Greifen] oder [Klettern] durchführen. Auf dem Bildschirm werden Tasten angezeigt, wenn Sie diese kontextabhängigen Aktionen durchführen können.



Gegenstände schwingen

Drücken Sie X während Sie einen Gegenstand halten.

Sie können Gegenstände wie Stahlträger und Strommasten schwingen, indem Sie die X Taste drücken, während Sie sie halten. Sie können mit ihnen Feinde angreifen oder Barrikaden durchbrechen, die Ihnen im Weg stehen.



Gegenstände werfen

Drücken Sie Y während Sie einen Gegenstand halten.

Drücken Sie die Y Taste, während Sie einen Gegenstand halten, und ein Fadenkreuz wird angezeigt. Verwenden Sie den linken Stick, während Sie die Y Taste drücken, und lassen Sie die Taste los, um den Gegenstand zu werfen.



Setzen Sie alles ein, was Sie kriegen können!

■ Explodierende Fässer



Sie explodieren, wenn sie zerstört werden. Sie können Feinden, die in der Nähe stehen, schweren Schaden zufügen.

■ Stahlträger



Sie können sie schwingen und auf den Feind werfen.

■ Raketen



Wenn Sie sie werfen, explodieren sie, sobald sie auf den Boden aufschlagen. Die Kraft der Explosion ist noch größer, als die von explodierenden Fässern.

Gegner Bezwingen!

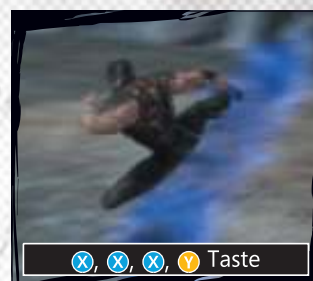
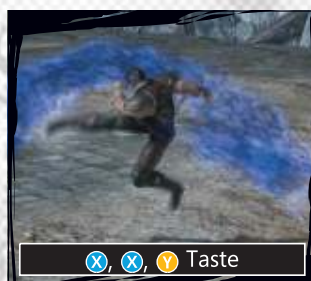
— Aktionen nach Charaktertyp-

Hokuto-Typ

Krieger wie Kenshiro, die die Kunst des Hokuto Shinken gemeistert haben. Nutzen Sie die richtigen Techniken im richtigen Moment, um maximalen Schaden anzurichten.

Das Wichtigste bei Kämpfen ist der richtige Einsatz von Starken Angriffen. Sie haben drei Arten von Starken Angriffen, die noch mächtiger werden können, wenn sich Ihr Charakter entwickelt.

3 Arten von Starken Angriffen



Nanto-Typ

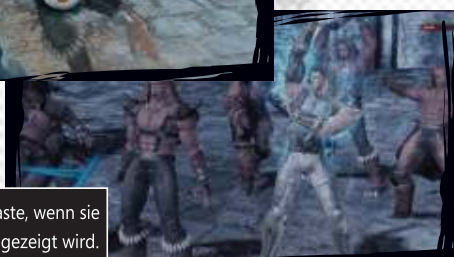
Krieger wie Rei, die die Kunst des Nanto Seiken gemeistert haben. Nutzen Sie Rechtzeitige Treffer, um Ihren Gegnern den Rest zu geben.

Wird die Y Taste auf dem Bildschirm angezeigt, drücken Sie schnell Y um einen Rechtzeitigen Treffer auszuführen. Bei Erfolg werden Ihre Angriffe für einige Zeit noch mächtiger.

Rechtzeitige Treffer



Drücken Sie die Y Taste, wenn sie auf dem Bildschirm angezeigt wird.



(Normaler Angriff)

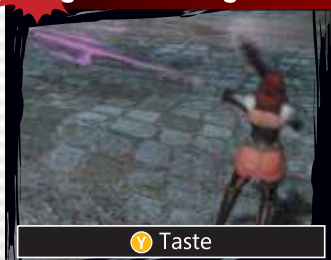


Spezial-Typ

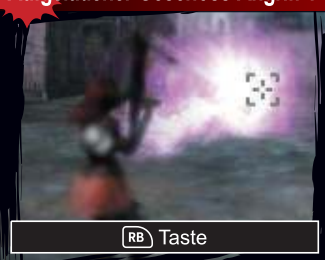
Krieger wie Mamiya, die sich auf Fernwaffen spezialisieren. Der Schlüssel zum Erfolg ist, Ihre Gegner nicht nah ran zu lassen, wenn Sie Aufgeladene Geschoss-Angriffe durchführen.

Halten Sie die Taste gedrückt, um noch mächtigere aufgeladene Angriffe und Aufgeladene Geschoss-Angriffe durchzuführen. Wenn sich der Feind nähert, können Sie mit einem Schuss im Rollen ihren Angriffen ausweichen.

Aufgeladener Angriff 1



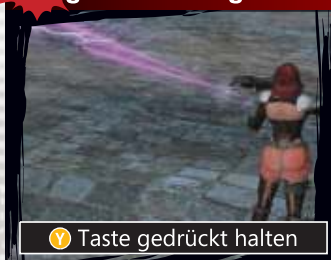
Aufgeladener Geschoss-Angriff 1



Schuss im Rollen



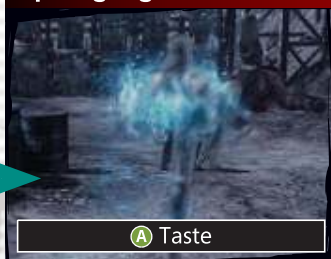
Aufgeladener Angriff 2



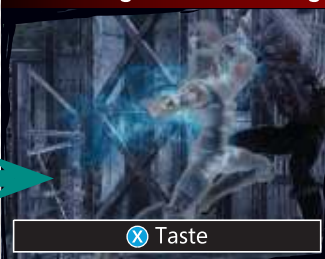
Aufgeladener Geschoss-Angriff 2



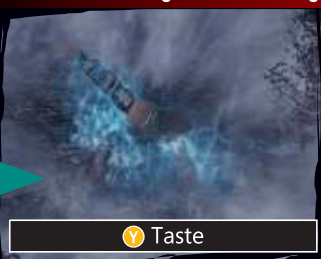
Sprungangriff



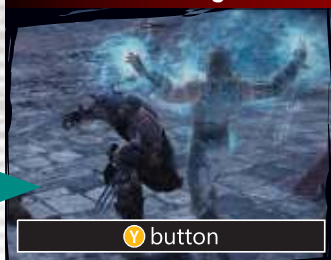
Rechtzeitiger Treffer im Flug



Starker Rechtzeitiger Treffer im Flug



Starker Rechtzeitiger Treffer



- ⚠ Die verfügbaren Moves unterscheiden sich je nach Charakter. Sie können die Steuerung in der Moves-Liste im Informationsbildschirm bestätigen.
- ⚠ Feinde, die vom Rechtzeitigen Treffer eines Charakters des Nanto-Typs getroffen werden, gehen in einen Geist-Schock über (S. 21).

Ein Tor zu einer neuen Welt!

— Spiel starten

Spiel starten

1. Legen Sie die Fist of the North Star: Ken's Rage-DVD in die DVD/CD-Lade.
2. Wenn Sie Spielstände haben, wählen Sie die Daten, die Sie laden möchten.
3. Nach der Eröffnungsfilmsequenz wird der Titelschirm angezeigt. Drücken Sie die START-Taste, um das Hauptmenü zu öffnen.

⚠ Sie können die Eröffnungsfilmsequenz überspringen, indem Sie die START-Taste drücken.



* Zum Speichern und Laden spielen Sie bitte während Sie bei Ihrem Spielerprofil angemeldet sind. Alternativ können Sie, wenn Sie ein Spiel ohne sich anzumelden gestartet haben und sich im Spielverlauf anmelden, Ihr Speichergerät und die Daten wählen die Sie laden möchten.

* Für jedes Spielerprofil werden Speicherdaten erstellt. Wenn Sie mehrere Profile in der Xbox Steuerung erstellen und sich dann mit einem anderen Profil anmelden, können Sie mehrere Spieldatendateien verwalten. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihrer Xbox 360 Konsole.

Hauptmenü

Wählen Sie den Spielmodus, den Sie spielen möchten.

Legenden Modus	Spieren Sie ein Spiel nach der Manga-Geschichte.	S.14
Traum Modus	Spieren Sie ein Spiel nach einer komplett eigenen Geschichte. Sie können diesen Modus wählen, indem Sie den Legenden Modus durchspielen. ⚠ Im Bildschirm Kriegerauswahl kann Spieler 2 am Kampf teilnehmen, indem er die START-Taste drücken, wenn [SP2 START DRÜCKEN] auf dem Bildschirm angezeigt wird.	S.14
Wettstreit-Modus	Kämpfen Sie gegen Bosse und treten Sie nach einem Rangsystem gegeneinander an. Sie können diesen Modus wählen, nachdem Sie den Legenden Modus durchgespielt haben.	—
	Sie können auch zusätzliche herunterladbare Abschnitte in diesem Modus spielen.	S.20
Tutorial	Machen Sie sich in einem Kampf-Tutorial mit der einfachen Steuerung des Spiels vertraut.	—
Galerie	Enthält eine Enzyklopädie, in der verschiedene Leute und andere Begriffe im Fist of the North Star-Universum erklärt werden, sowie eine Galerie, in der Sie die Filme des Spiels anschauen und die Musik anhören können.	—
Optionen	Ändern Sie die Spieleinstellungen. Sie können auch Spieldaten speichern oder laden.	—
Fortsetzen	Setzen Sie ein Spiel fort, das Sie in einem Kampf gespeichert haben (Zwischenspeichern).	S.13

Speichern & Laden

Die Entwicklungsdaten Ihres Kriegers werden über die Modi Legenden, Traum und Wettstreit geteilt.

Speichern

Nach Beendigung eines Szenarios werden Sie gefragt, ob Sie speichern möchten, nachdem die Kampfergebnisse angezeigt werden. Sie können bis zu 5 verschiedene Spielstände speichern. Sie können auch unter "Optionen" im Hauptmenü speichern.

[Kontrollpunkte und Wiederholungen]

Im Legenden Modus werden Zwischenspeicher-Daten bei jedem **[KONTROLLPUNKT]** im Kampf gespeichert. Selbst wenn Sie sterben, können Sie immer von der selben Position wiederholen.

⚠ Wenn Sie [Nein] wählen, nachdem Sie gefragt werden [Wollen Sie wiederholen?], behalten Sie alle Fähigkeiten Punkte und verlassen den Kampf. Ihre Zwischenspeicher-Daten werden gelöscht.

[Zwischenspeicher-Daten und Speichern]

Nachdem Sie im Legenden Modus an einem **[KONTROLLPUNKT]** vorbeikommen, wenn Sie [Beenden] im Informationsbildschirm (S.15) wählen, und dann im Hauptmenü zu [Optionen] gehen und [Speichern] wählen, werden die Zwischenspeicher-Daten gespeichert. Wenn Sie im Traum-Modus [Beenden] [Zwischenspeichern] im Informationsbildschirm wählen, werden die Zwischenspeicher-Daten gespeichert. Wenn Sie das nächste Mal spielen, können Sie [Fortsetzen] wählen, um dort fortzufahren, wo Sie aufgehört haben.

⚠ Ihre Zwischenspeicher-Daten gehen verloren, wenn Sie das Szenario lösen oder ein neues Spiel starten.



Laden

Wählen Sie die Daten, die Sie laden möchten, wenn das Spiel startet. Sie können auch unter "Optionen" im Hauptmenü Daten laden..

Dolby® Sound Setup

Dieses Spiel bietet Dolby® Digital 5.1 in Surround-Sound. Verbinden Sie Ihre Microsoft® Xbox 360 über ein optisches Digitalkabel mit einer Anlage, die Dolby Digital decodieren kann. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel, Xbox 360 AV-Kabel mit S-Video-Anschluss. Wenn Ihre Xbox 360 über einen HDMI-Ausgang verfügt, können Sie auch ein HDMI-Kabel verwenden. Wählen Sie unter „System“ an der Xbox 360 Steuerung „Konsoleneinstellungen“, dann „Audio“, dann „Digitalausgang“ und schließlich „Dolby Digital 5.1“ und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.

Überleben im Chaos!

— Spielen im Legendens Modus & Traum Modus

Kämpfe ausfechten

☀ Missions Boni erreichen!

Wenn Sie die Missionen, die in einem Abschnitt auftauchen, erfolgreich beenden oder Feinde mit einem ☀ über ihren Köpfen besiegen, erhalten Sie bis zu sieben Missions Boni. Immer wenn Sie einen Missions Bonus erhalten, bekommen Sie verschiedene Belohnungen wie [Gegnerische Angriffs-Stärke gesenkt], [Angriffs-Stärke erhöht], etc.

⚠ Sie können die Inhalte von Missions Boni anschauen, indem Sie unter [Missions Boni] im Informationsbildschirm (S.15) nachsehen.



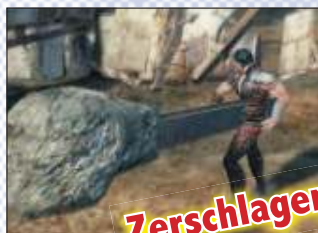
☀ Karma-Punkte sammeln!

Immer wenn Sie einen Feind besiegen, erhalten Sie Karma. Immer wenn der Zähler Ihrer Karma-Punkte voll ist, erhalten Sie je nach Szenario eine Reihe von Fähigkeiten Punkten. Wenn Sie Fähigkeiten wie Vitalität anlegen, steigen auch die Fähigkeiten Ihres Charakters ebenfalls leicht (S.19).



☀ Nutzen Sie die Gegenstände im ganzen Abschnitt weise!

Es gibt verschiedene Gegenstände und Hindernisse in allen Abschnitten, die Ihnen im Weg herumliegen können. Lösen Sie die Hindernisse auf, indem Sie Gegenstände in der Nähe verwenden oder auf die Worte von Feinden und Alliierten achten. Außerdem stehen je nach Ort auch Spezialaktionen wie [Klettern] zur Verfügung (S.9).



Zerschlagen!





Drücken! Ziehen!



Klettern!

☀ Feindliche Basen Überwinden!

Im Traum Modus stellen Orte auf der Karte mit einer  Basen dar. Feindliche Basen erzeugen feindliche Verstärkungen. Die Wachen der Basen haben  Symbole über ihren Köpfen, um die Basis einzunehmen, müssen Sie diese besiegen. Sobald die Basiswachen besiegt sind, fällt die Basis unter alliierte Kontrolle.



☀ Ein Kampf bis zum Ende gegen den Boss!

Sie können nicht immer die gleichen alten Techniken einsetzen, um feindliche Bosse zu besiegen. Sie müssen ihre Lebensanzeige leeren und sie dann mit einem Finisher fertig machen!

Kampf!



Schlagen Sie den Boss weiter, während Sie selbst Schaden vermeiden. Setzen Sie bei Feinden mit einer Rüstungsanzeige (S.5) mächtige Kombinationsangriffe ein, wenn deren Anzeige leer ist!

Erkennungs-Move!



Sobald der Feind in den Seilen hängt, fängt er an, Leben zu regenerieren. Sie können schweren Schaden anrichten, wenn Sie den Erkennungs-Move einsetzen, gegen den er empfindlich ist!

Finisher!



Wenn die Lebensanzeige des Bosses leer ist und er auf die Knie fällt, können Sie ihn mit einem Finisher (S.8) fertig machen. Sie können den Kampf nicht erfolgreich beenden, bis Sie den Finisher erfolgreich ausgeführt haben.

Informationsbildschirm

Drücken Sie im Hauptspielbildschirm die START-Taste, um den Informationsbildschirm zu öffnen.

Charakterinfo	Schauen Sie sich Ihre momentan gewählten intrinsischen & extrinsischen Fähigkeiten sowie Ihre Erkennungs-Moves (S.18) an.
Moves-Liste	Schauen Sie sich die Steuerung für jeden Ihrer Moves an.
Missions Boni	Schauen Sie sich die Missions Boni an, die Sie für die Lösung jeder Mission erhalten.
Nachrichten Log	Zeigt eine Liste der Nachrichten an, die im Kampf angezeigt wurden.
Verlassen	Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren. Im Traum Modus können Sie auch Ihren aktuellen Fortschritt speichern.



Gegenstände

Wenn Sie Kästen und andere Gegenstände im ganzen Abschnitt zerstören, können Sie verschiedene Gegenstände finden, die Ihnen auf Ihrer Reise helfen.



Zerstören, um Nahrung zu erhalten.



Zerstören, um Schriftrollen zu erhalten.



Zerstören, um Wasser zu erhalten.

Gegenstand		Effekt
	Brot	Stellt 1.000 Leben wieder her.
	Schinken	Stellt 3.000 Leben wieder her.
	Hühnchen	Stellt Leben vollständig wieder her.
	Wasserflasche	Stellt eine Einheit Geist-Reserven wieder her.
	Wasserkrug	Stellt alle Einheiten Geist-Reserven wieder her.
	Schiftrulle (klein)	Sie erhalten 3 Fähigkeiten Punkte.
	Schiftrulle (groß)	Sie erhalten 15 Fähigkeiten Punkte.

Kampf Ergebnisse

Nach einem erfolgreichen Kampf werden die erhaltenen Fähigkeiten Punkte und die Bewertung Ihrer Leistung angezeigt.



[Erlangte Fähigkeiten Punkte] Die in diesem Kampf erhaltenen Fähigkeiten Punkte.

Gegenstand	Inhalt
Erhalten	Die Zahl der Fähigkeiten Punkte, die Sie durch Gegenstände wie Schriftrollen, etc. erhalten haben.
Szenario Bonus	Die Zahl der Fähigkeiten Punkte, die Sie für den Sieg im Kampf erhalten haben.

- ⚠ **Fähigkeiten Punkte werden zum Erlernen neuer Techniken (Fähigkeiten, Erkennungs-Moves) für Ihren Charakter (S.18) eingesetzt.**
- ⚠ **I Haben Sie einen Erkennungs-Move eingesetzt, gegen den der Boss empfindlich ist (S.15), erhalten Sie sogar noch mehr Fähigkeiten Punkte.**

[Gesamt Bewertung] Eine Bewertung basierend auf den folgenden Faktoren:
Es gibt insgesamt fünf Ränge in der Reihenfolge von Bester zu Schlechtester
(🏆 S, 🥈 A, 🥉 B, 🏊 C, 🏊 D).

Gegenstand	Inhalt
Missions Boni	Die Zahl der Missionen (S.14), die Sie erfolgreich gelöst haben.
Erlittener Schaden	Die Schadensmenge, die Sie in diesem Abschnitt erhalten haben.
Siegezähler	Die Zahl der Feinde, die Sie in diesem Abschnitt besiegt haben.
Siege durch Erkennungs-Move	Die Zahl der Feinde, die Sie mit Erkennungs-Moves und Super-Erkennungs-Moves besiegt haben.

Fähigkeiten Punkte verdienen

Wenn Sie einen Erkennungs-Move einsetzen, gegen den ein Boss empfindlich ist (S.15), oder wenn Sie den Statuseffekt [Fähigkeiten Punkte +] als Resultat eines Missions Bonus erhalten (S.14), erhalten Sie in den Kampf Ergebnissen zusätzliche Fähigkeiten Punkte am Ende des Abschnitts. Außerdem helfen die Karma-Punkte (S.14) und Schriftrollen (S.16), die Sie im Kampf erhalten haben, und der Sieg über den Boss dabei, Fähigkeiten Punkte zu erhalten.



Sie erhalten Fähigkeiten Punkte durch Sammeln von Karma.....



Oder indem Sie Schriftrollen einsammeln.

Perfektionieren Sie Ihre Fähigkeiten! — Charakterentwicklung

Fähigkeiten

Durch das Erlernen von intrinsischen Fähigkeiten erhalten Sie automatisch deren Effekte. Extrinsische Fähigkeiten müssen hingegen angelegt werden, um sie nutzen zu können. Sie können maximal drei extrinsische Fähigkeiten gleichzeitig anlegen. Sie können sie vor Beginn des Kampfes im Menü Fähigkeiten auswählen.



Erkennungs-Moves

Sie können vor Beginn des Kampfes bis zu vier Erkennungs-Moves anlegen. Im Kampf können Sie mit den Richtungstasten zwischen den Moves wechseln.



Erlernen neuer Techniken

Sie können neue Fähigkeiten und Erkennungs-Moves über die Meridiankarte lernen, bevor Sie in den Kampf ziehen. Um neue Techniken zu erlernen, benötigen Sie die notwendige Zahl an Fähigkeiten Punkten (S.17), um diese freizuschalten.



Meridian Karte

Sie starten in der Mitte der Karte mit Ihrem harmonischen Zentrum und können im Verlauf des Spiels neue Techniken (Fähigkeiten, Erkennungs-Moves) erlernen. Wenn Sie einen Weg beschreiten, können Sie sehen, welche anderen Techniken Ihnen zur Verfügung stehen.



Hauptfähigkeiten

Typ	Fähigkeitenname		Effekt
Intrinsische Fähigkeiten		Ausdauer	Ihre Lebensanzeige wird länger.
		Aggression	Erhöht Ihre Angriffs-Stärke.
		Widerstand	Erhöht Ihre Abwehr.
		Eifer	Erhöht die Zahl der Geist-Reserven, die Sie haben.
		Meisterschaft	Erhöht die Arten von Super-Erkennungs-Moves, die Sie haben.
		Move lernen	Erhöht die Zahl der Moves, die Sie einsetzen können.
		Blitzschlag	Sie können einen aufgeladenen Angriff zu Ihren Kombos hinzufügen.
		Wurffolge	Sie können einen Wurfangriff zu Ihren Kombos hinzufügen.
Extrinsic Skill		Vitalität	Ihre Lebensanzeige wird länger, wenn Sie Karma-Punkte sammeln.
		Erholung	Erhöht den Effekt von Erholungsgegenständen.
		Wut	Angriffs-Stärke steigt auf das 1,5 fache, wenn Ihr Leben niedrig ist.
		Flugverteidigung	Erhöht den Schaden gegen Feinde, die in der Luft sind.
		Präzision	Erhöht den Schaden Ihrer Fernangriffe.
		Göttlichkeit	Senkt die Zahl der Karma-Punkte, die Sie sammeln müssen.
		Schwächen	Feinde im Meridian- oder Geist-Schock-Status können nicht blocken.

Der Kampf hört nie auf!

— Weitere Informationen

Die Legende geht weiter. Fordern Sie sich zu noch größeren Höhen und mehr epischen Kämpfen heraus.

Erfolge

Wenn Sie bestimmte Aufgaben im Spiel lösen, wie das Lösen von Szenarien, können Sie verschiedene Erfolge freischalten. Versuchen Sie alle Erfolge im Spiel freizuschalten!

- * Das Freischalten von Erfolgen wird auf Ihren Gamerscore hinzugerechnet. Erfolge und Ihr Gamerscore werden zu Ihrem Spielerprofil hinzugefügt und können anderen Spielern auf Xbox LIVE® angezeigt werden.



Zusätzlicher Inhalt

Wenn Sie zusätzliche Inhalte im Xbox LIVE®-Marktplatz herunterladen, können Sie neue Kostüme für Ihre Charaktere sowie zusätzliche Szenarien zum Durchspielen genießen.

Herunterladen & Spielen

Sie können vom Xbox LIVE®-Marktplatz zusätzliche Inhalte herunterladen. Der Inhalt wird zum Spiel im Hauptmenü unter "Wettstreit-Modus" hinzugefügt, indem Sie das Spiel nach Abschluss des Downloads starten. Um zusätzliche Szenarien zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü den Wettstreit-Modus.

Überleben Sie diese Zeiten des Chaos!

Meridian-Schock & Geist-Schock

□ Meridian-Schock (Hokuto-Typ/Spezial-Typ)

Bei Charakteren des Hokuto- und Spezial-Typs können Sie Feinde betäuben, indem Sie deren Vitalpunkte treffen. Momentan betäubte Feinde erleiden noch mehr Schaden. Durch die Aneinanderreihung von Angriffen in eine Kombination, kann der Feind die Wirkung noch stärker spüren.



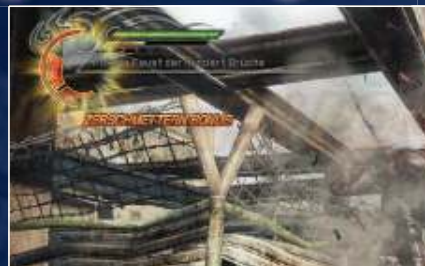
□ Geist-Schock (Nanto-Typ)

Wenn Sie einen Charakter des Nanto-Typs verwenden, können Sie die **Y** Taste drücken, sobald sie angezeigt wird, um einen rechtzeitigen Treffer (S.10) zu landen. Feinde, die von diesem Angriff getroffen werden, werden von einem Geist-Effekt getroffen, der den Schaden erhöht, den sie bei Angriffen erleiden.



Zerstören Sie Ihre Umgebung mit Ihren Angriffen

Wenn Sie Feinde in Gegenstände wie Wände oder Zäune werfen, können Sie ihnen zusätzlichen Schaden zufügen. Werden dabei auch noch die Wand oder der Zaun zerstört, erhalten Sie einen Extrapbonus für Ihre Fokus-Anzeige (S.4). Oder Sie können Fässerstapel oder Teile von Barrikaden in Gruppen von Feinden stoßen und sie so auch verletzen.



Mit dem Motorrad unterwegs!

Auf größeren Karten können Sie mit einem Motorrad leicht von einem Ende zu anderen gelangen. Wenn Sie ein Motorrad auf dem Boden finden, gehen Sie hin und drücken Sie die **A** Taste. Sie können auch Feinde die im Weg stehen überfahren, und es so zu einer echten Waffe machen.

Motorradsteuerung

Beschleunigen **RT** Taste

Springen **X/Y** Taste

Bremsen **LT** Taste

Absteigen **A** Taste



This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Notizen

A faint, grayscale background image of a classical building facade with columns and arches, overlaid with a grid of horizontal lines.

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "FIST OF THE NORTH STAR™: KEN'S RAGE". Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software verwenden, lesen Sie sich bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Verwendung der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht benutzen.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "FIST OF THE NORTH STAR™: KEN'S RAGE" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "FIST OF THE NORTH STAR™: KEN'S RAGE" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatzcomputer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen. Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor. Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert, dem 'reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandlungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung - welcher Art auch immer - in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, November 2010

THQ CUSTOMER SERVICES

DEUTSCHLAND

Für **spielinhaltliche** Fragen

Tel. **09001 505511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr

(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

Für **technische** Fragen

Tel. **01805 605511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz. Ab 01.03.2010 max. €0,42 /Min. aus dem Mobilfunknetz)

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ÖSTERREICH

Für **spielinhaltliche** Fragen

Tel. **09001 505511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

Für **technische** Fragen

Tel. **01805 605511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Für **spielinhaltliche** Fragen

Tel. **09001 505511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

Für **technische** Fragen

Tel. **01805 605511**

Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)